

Weird World



le maître des dragons de klarn

doug moench / john buscema

epic (1984)

bibliotheca virtualis

John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) est aujourd'hui un auteur célébré mais il n'en a pas toujours été ainsi. Certes son *Hobbit* (1937) a été loué lors de sa sortie mais été classé dans la catégorie livre pour enfants. Si sa suite, le fameux *Seigneur des Anneaux*, fut attendue, le premier livre, *La Fraternité de l'Anneau* (1954) fut seulement tiré à 4.500 exemplaires.

Les premières critiques sont bonnes des deux côtés de l'Atlantique mais il faut bien admettre que dire qu'un docte professeur de littérature anglaise de la prestigieuse université d'Oxford écrit comme un pied aurait été aussi peu respectueux, que peu crédible et en l'occurrence erroné. De là à dire que la trilogie ameute les foules c'est sans doute excessif.

L'enthousiasme des débuts se tasse et il faut attendre une dizaine d'année avant que la magie reprenne. En 1965 Ace Books estimant que les livres ne sont pas protégés par un copyright aux Etats-Unis les publie avec un relatif succès, essentiellement dans les campus américains. Ce mouvement de sympathie amène Lancer Books a ressortir de la naphtaline Conan. Autant Tolkien possède alors une stature littéraire autant à la même période Howard passe pour un auteur de littérature bis. Mais les superbes couvertures de Frank Frazetta font que c'est Conan qui capte plus facilement le grand public, sans toutefois parler de raz de marée.

En 1970 Marvel adapte en comics Conan avec toutefois quelques difficultés initiales lesquels se transforment en franc succès quand John Buscema reprend le relais de Barry 'Windsor' Smith au dessin. Nous sommes alors en 1973 et le succès progresse chaque mois un peu plus.

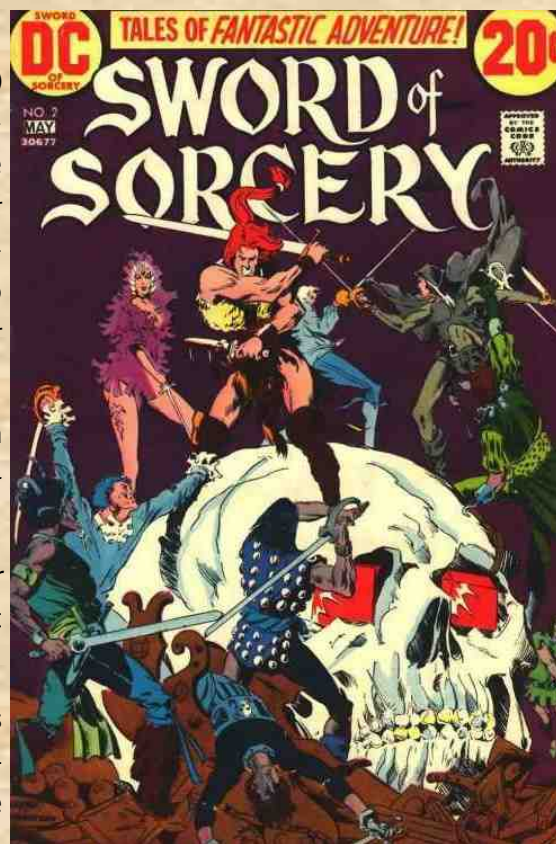
En 1974, Gary Gygax (1938-2008) et Dave Arneson (1947-2009) créent chez TSR un nouveau concept : le jeu de rôle. Cette innovation a pour nom *Dungeon and Dragons* et vient de révolutionner le monde des jeux. Les étudiants d'hier qui se passionnaient pour Tolkien vont sauter sur le jeu tout comme ceux qui lisent alors Conan. Tous ces mondes sont certes différents mais utilisent grosso modo les mêmes recettes et permettent aux lecteurs de devenir les équivalents de leurs héros de papier.

Devant ce qui s'annonce comme un déferlante DC Comics réagit en lançant *Sword and Sorcery* (1973) puis *Beowulf Fragon Slayer*, *Stalker* et *Claw the Unconquered*, tous en 1975.

Marvel n'est pas en reste et teste *Kull* (1971), *Thongor* et *Gullivar Jones*¹ (1972) puis développe de multiples revues avec Conan Giant Size (1973), *Savage Sword of Conan* (1974), etc.

Tant en littérature qu'en BD vont se multiplier des personnages ouvrant de nouvelles niches qui font du *sword and sorcery* ou encore *heroic fantasy*, terminologies américaines d'origine, un genre aux multiples rameaux.

En France désormais on regroupe tous ces sous genres, *dark fantasy*, *epic fantasy*, *heroic fantasy*, etc. sous le vocable de *fantasy* alors que chez nos voisins d'Outre-Manche ou d'Atlantique le terme équivaut à fantastique, mais



¹ Voir les éditions en vo dans la collection Bibliotheca Virtualis



après tout qu'importe.

La *fantasy* c'est comme les burgers, il y en a pour tous les goûts et même les grands chefs s'y mettent

En novembre 1975 paraît dans *Marvel Super Action* une courte bande de 9 planches. Les héros de cette série, Tyndall et Vellana, vivent dans un monde à la Tolkien. C'est d'ailleurs ainsi qu'ils sont présentés en 1977 dans *Marvel Premiere*.

Ce journal sert à lancer ou relancer différents personnages comme Warlock, Iron Fist, Man-Wolf ou 3-D Man.

L'accueil du public n'est pas désastreux mais ne mérite pas non plus de créer immédiatement une revue ad hoc. Toutefois Marvel reconnaît un potentiel aux personnages et demande aux créateurs, Doug Moench (1948) au scénario et Mike Ploog (1940 ou 1942 ?) au dessin de mettre en chantier une histoire plus ambitieuse.

Ploog fait partie des stars montantes de l'écurie Marvel. Il travaille sur Kull, la Planète des Singes, Frankenstein et surtout Ghost Rider². Mais Ploog se bouffe le nez avec l'un des responsables de Marvel qui entend changer la nature de leur contrat. Exit Ploog.

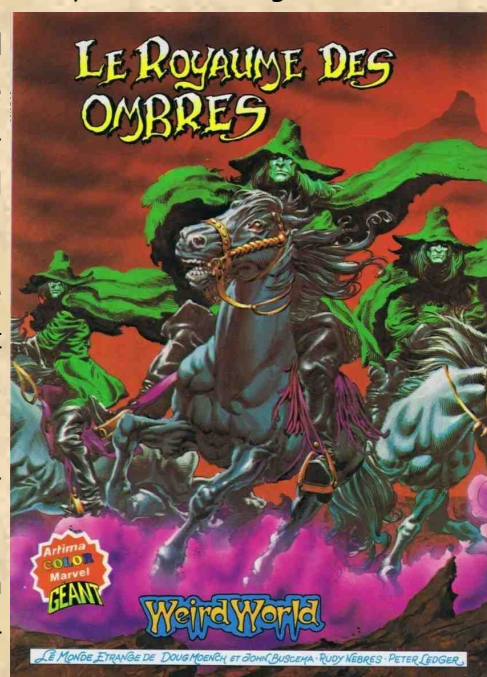
Mais entre temps Moench a déjà commencé son récit, du coup c'est John Buscema (1927-2002) qui hérite de la partie dessin. S'il n'a pas créé ni le Surfer d'Argent, ni Conan, ni Red Sonja c'est quand à lui que l'on pense d'abord quand on évoque ces personnages.

Les dessinateurs de comics sont souvent talentueux mais il y en a quelques uns qui sont vraiment au-dessus du lot tant par la qualité de leurs dessins, leur expressivité, l'importance de leurs créations. Will Eisner, Jack Kirby, Neal Adams, Gene Colan, Joe Kubert, etc. Buscema fait partie de cette galaxie là.

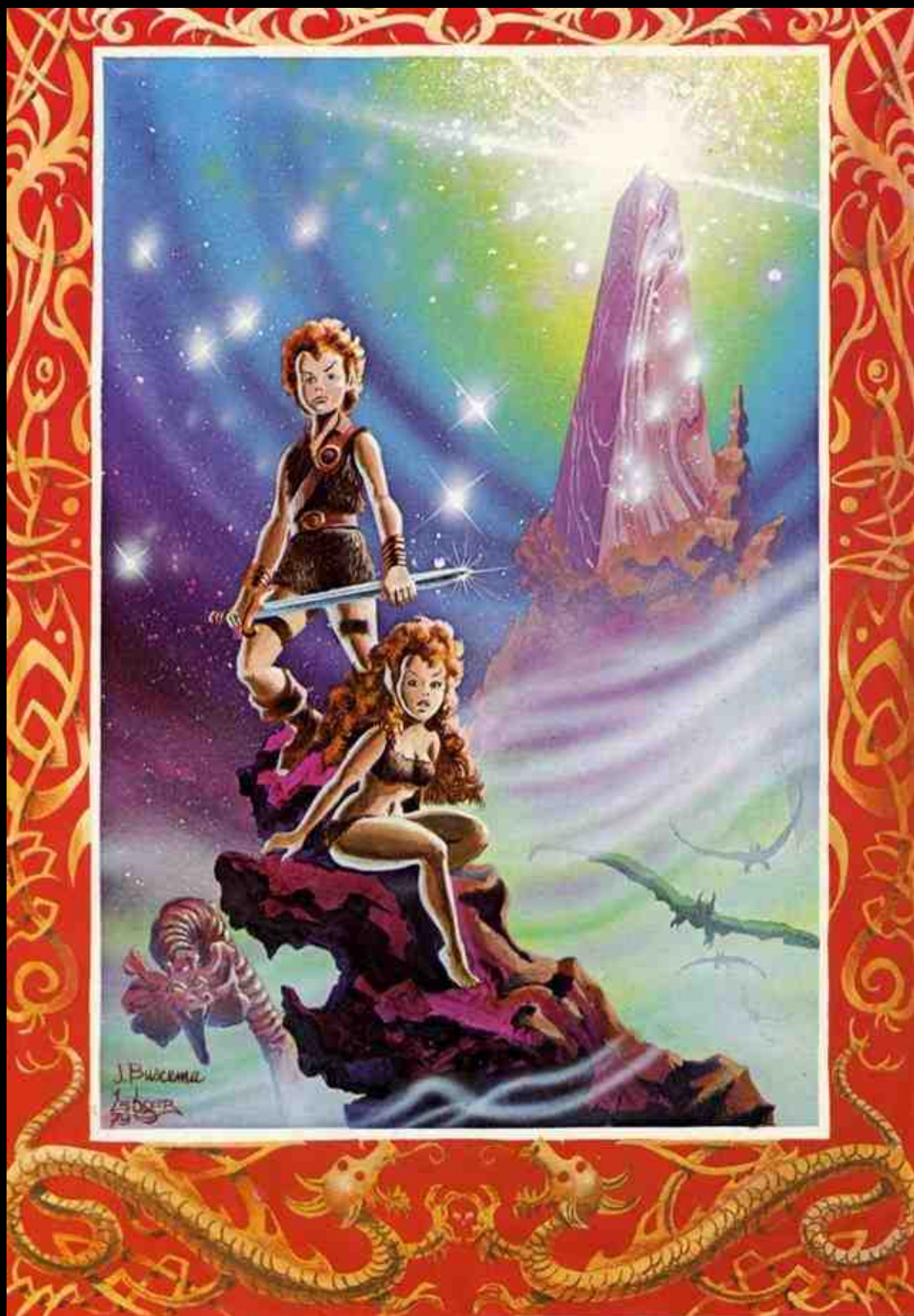
Sans être Stan Lee, Moench est également un scénariste madré. Il a plus ou moins débuté chez Warren où il a succédé en quelque sorte à Archie Goodwin, a fait quelques piges chez Skywald et travaillera ensuite chez tous les grands éditeurs de comics, Marvel bien sûr mais aussi DC Comics, Dark Horse, etc.

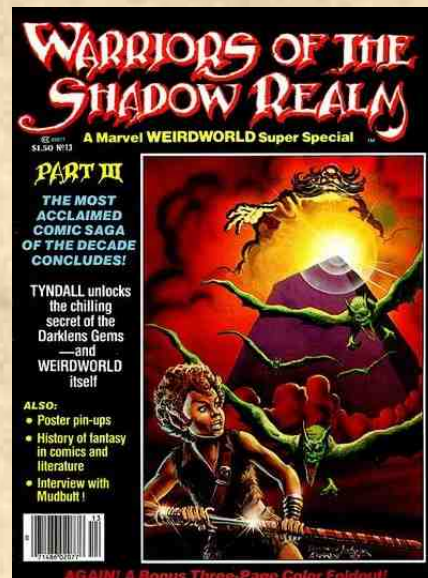
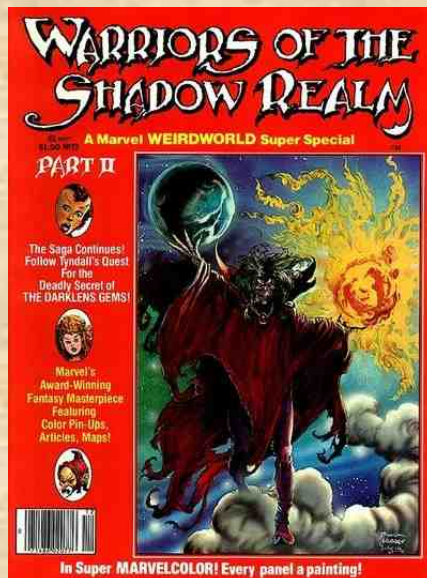
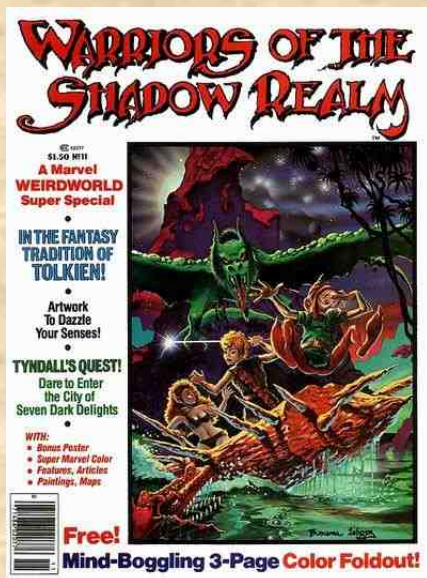
Ce premier cycle de 106 planches va paraître dans les numéros de *Marvel Super Special*. Pour l'occasion le titre de la revue disparaît même complètement pour laisser la place à celui de l'aventure. Nous sommes en 1979 et Aredit publiera la version française en 1981 dans ce que l'on peut considérer comme trois albums brochés et non revues.

Un second cycle, toujours avec Moench et Buscema voit le jour fin 1981 dans la revue *Epic Illustrated*. Aredit qui a les droits de la revue publie cette histoire dans, ô surprise, *Epic*.



² Il s'agit du fameux motard de l'enfer et non du héros de western qui l'a précédé (voir album chez Bibliotheca Virtualis)





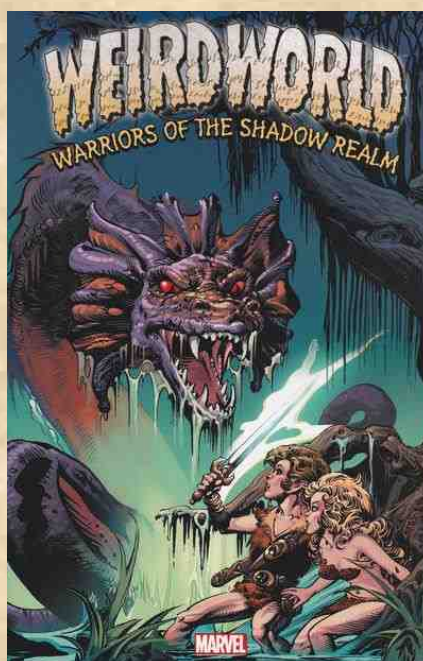
C'est cette histoire en quatre parties, jamais publiée en album; que vous allez retrouver ici sous le titre du Maître des Dragons de Klarn, soit l'équivalent de 66 planches dans lesquelles Buscema tente de sortir dans un premier temps de son style habituel mais chassez le naturel et il revient au galop !

Tyndall reviendra pour une triple dernier tour de piste en 1986 dans *Marvel Fanfare*. La première histoire signe le retour et le départ définitif de Ploog, les suivantes sont signées Pat Broderick alors que Moencj tel un capitaine dans la tempête reste à la barre.

Une intégrale, *Weirdworld: Warriors of the Shadow Realm*, sera publiée en 2015. Depuis Tyndall et Vellena dorment à peu près tranquilles. On les ressort parfois du frigo, histoire de justifier leur fins de mois mais comme comparses ou vagues caméos.

Sic transit gloria mundi !

Garches, le 21 octobre 2022



weirdworld

- | | | | |
|---------------------------------|--------------|-------------|------------------------|
| 1. An Ugly Mirror on Weirdworld | janvier 1976 | 9 planches | Marvel Super Action #1 |
| 2. The Lord of Tyndall's Quest | octobre 1977 | 18 planches | Marvel Premiere #38 |

Warriors of the Shadow Realm

- | | | | |
|---------------------------------|--------------|-------------|--------------------------|
| 3. Warriors of the Shadow Realm | juin 1979 | 33 planches | Marvel Super Special #11 |
| 4. The Darklens Gems | août 1979 | 34 planches | Marvel Super Special #12 |
| 5. The Soul Shrine | octobre 1979 | 39 planches | Marvel Super Special #13 |

The Dragonmaster of Klarn

- | | | | |
|---------------------------------|---------------|-------------|----------------------|
| 6. A Game the Gods Play | décembre 1981 | 21 planches | Epic Illustrated #9 |
| 7. Journey to Skyhook Mountain | avril 1982 | 15 planches | Epic Illustrated #11 |
| 8. The Dark Stratagem | juin 1982 | 15 planches | Epic Illustrated #12 |
| 10. Conjurations of Crystal | août 1982 | 15 planches | Epic Illustrated #13 |
| 11. The Were-Men of Lord Raven! | janvier 1986 | 17 planches | Marvel Fanfare #24 |
| 12. Raven's Dark Sorcery** | mars 1986 | 17 planches | Marvel Fanfare #25 |
| 13. The Goblin Spree ** | mai 1986 | 17 planches | Marvel Fanfare #26 |

Tous les scénarios sont signés Doug Moench. Mike Poog a fait les dessins de 1., 2. et 11.

John Buscema a assuré les dessins des cycles Warriors of the Shadow Realm et The Dragonmaster of Klarn (3-10). Pat Broderick a fait ceux de 12 et 13.

Weird World

LE MAÎTRE DES DRAGONS DE KLARN

scénario : Doug Moench dessins : John Buscema

INTRODUCTION

Weirdworld débuta en janvier 1976. Cette BD parut d'abord en tant qu'histoire en noir et blanc de neuf pages, « le miroir enchanté du Pays Fantastique », écrite par Doug Moench et dessinée par Mike Ploog, et fut éditée dans la première (et unique) brochure de MARVEL SUPER-ACTION.

« Le miroir enchanté du Pays Fantastique » présente Tyndall, un jeune innocent, qui est venu vivre depuis peu au sein d'une communauté d'un petit bois, dans un endroit appelé le Pays Fantastique. Tyndall est affligé d'une perte de mémoire - tout ce qu'il sait de lui, c'est son nom et le fait qu'il vient d'un endroit appelé Klarn- et il est subtilement différent des natifs du village par le fait qu'il a les oreilles pointues. Les villageois acceptent Tyndall de mauvaise grâce et lorsque leur village est attaqué de façon

répétée par les monstrueux Vampires de la Nuit, les villageois désignent Tyndall pour la tâche périlleuse consistant à les sauver. Il doit se rendre dans le Royaume des Ombres, pour trouver et détruire ce qu'ils appellent « le cœur du mal ». Lorsque ce « mal » se révèle être une jeune fille comme lui, Tyndall réalise que c'était lui le mal que ses voisins craignaient et qu'ils l'ont envoyé pour détruire l'avenir de sa propre race. Tyndall et la jeune fille, Velanna, partent à la recherche d'un endroit qui leur conviendra mieux.

La seconde aventure de *Weirdworld*, « The Lord of Tyndall's Quest » (La quête de Tyndall), fut éditée en octobre 1977, dans MARVEL PREMIÈRE n° 38. L'histoire, qui comprenait dix-huit pages et fut imprimée en quatre couleurs, fut écrite par

Doug Moench, dessinée par Mike Ploog et encrée par Alex Niño. Le début de « The Lord of Tyndall's Quest » reprend la fin de l'aventure précédente, avec un Tyndall obligé de tirer des conclusions malaisées au sujet de sa place à Weirdworld. Velanna (qui, comme Tyndall, ne se souvient de rien, sauf de son nom et du fait qu'elle vient de Klarn) et lui, doivent se mesurer à un magicien sournois, nommé Gristhane. Retenant Velanna comme otage, Gristhane oblige Tyndall à se battre contre des monstres de cire, des dragons et des jeunes filles qui se transforment en mortels serpents des marais. Avant que Gristhane ne trouve une vilaine mort bien méritée, Tyndall et Velanna apprennent que Klarn (que Tyndall a brièvement visitée) est une île en forme d'anneau, flottant dans le ciel, au-dessus du Royaume des Ombres, qui est créé par la présence de Klarn. Malheureusement, cette connaissance ne rapproche pas pour autant le couple de sa demeure.

L'histoire de Weirdworld publiée ensuite, « The Warriors of

the Shadow Realm » parut dans les brochures n° 11 à 13 de MARVEL SUPER SPECIAL (juin, août et octobre 1979). Elle fut écrite par Doug Moench, dessinée par John Buscema, encrée par Rudy Nebres et coloriée en vue d'une reproduction en quatre couleurs par Peter Ledger, avec une touche de dernière minute de la main de Steve Oliff.

Dans cette histoire en trois parties, Tyndall et Velanna, qui se sont maintenant identifiés en tant qu'elfes, font équipe avec Mud-Butt, un nain admirablement revêche, appelé ainsi parce qu'il crée constamment des batailles et finit toujours par se retrouver assis par terre, le derrière dans la boue. De plus, Tyndall sait maintenant que sa première demeure dans le Pays Fantastique était appelée le Havre des Nains et que les voisins insulaires, soupçonneux, qui l'avaient envoyé tuer Velanna, étaient des nains. Cette trilogie a paru en France dans 3 albums : « le Royaume des Ombres », « le Pays Fantastique », « les Gemmes de Darklens ».

Ici, le domaine est plus étendu et plus complexe que dans les histoires précédentes. Tyndall,

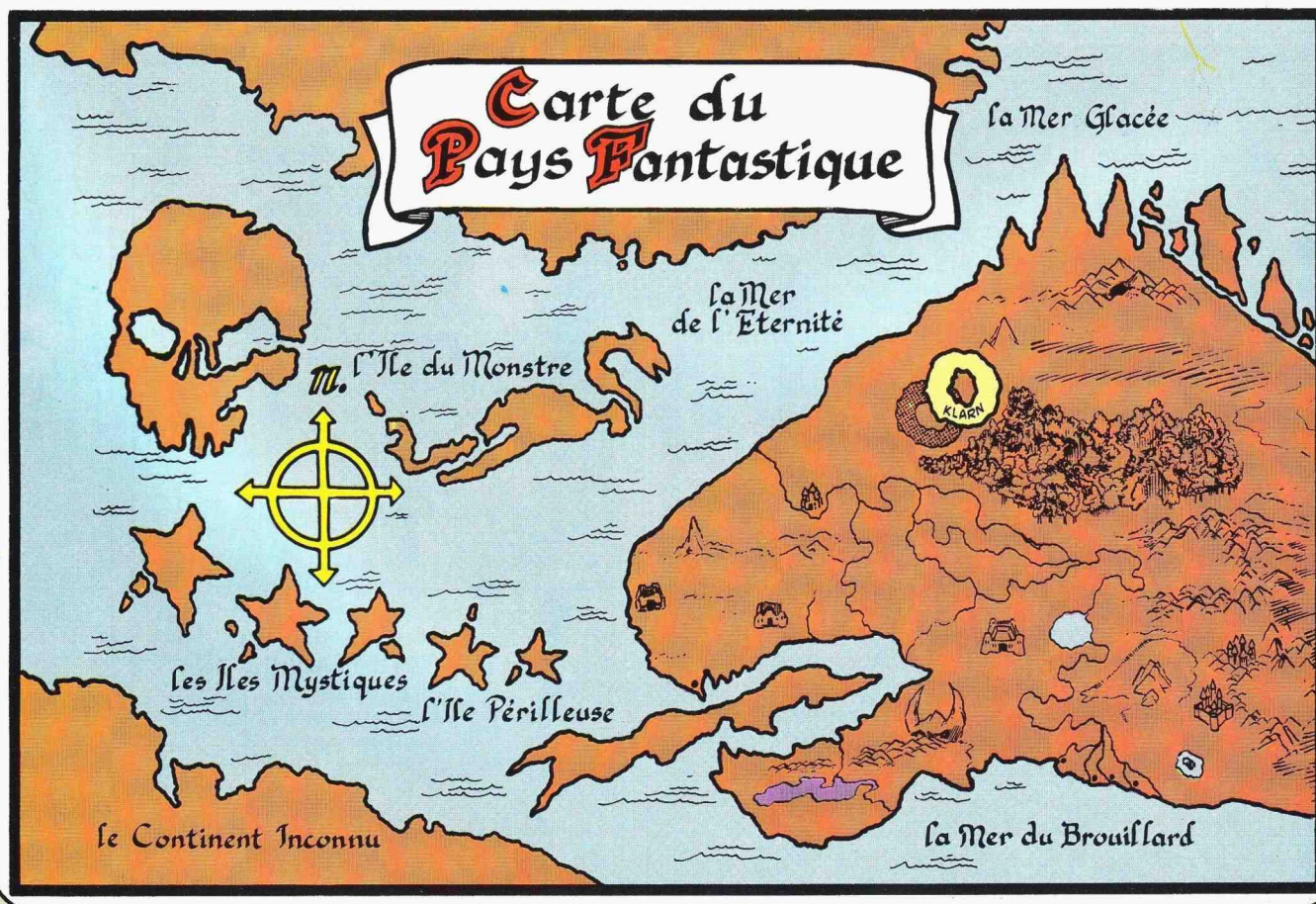
Velanna et Mud-Butt affrontent le mal à une grande échelle, tandis que Darklens, le sorcier malveillant qui créa le Pays Fantastique, tente de ressusciter ses propres os morts et de retrouver son pouvoir, aidé par les Vampires de la Nuit, les Cavaliers Noirs et de mystérieux fantômes, vivant dans les joyaux de Darklens, et Zarthon, un compagnon sorcier, à l'aspect bienveillant trompeur.

Guidé et protégé par un loup blanc (en réalité, l'une des forces élémentaires du bien lui-même), les elfes et le nain contribuent à la déchéance de Zarthon et de Darklens et au sauvetage du Pays Fantastique.

En plus des pages d'histoire, les trois albums sont remplis de poèmes, d'articles et de notes explicatives au sujet du Pays Fantastique. De plus, il y a un plan du Pays Fantastique, faisant apparaître de façon plus claire la topographie de la planète.

Maintenant, à la demande générale, nous présentons fièrement le tout nouveau chapitre de la saga de Weirdworld...

LE MAÎTRE DES DRAGONS DE KLARN...



1ère partie

LE JEU DES DIEUX

EN SÉCURITÉ DANS UNE VALLÉE DES CIEUX, LES GRANDS HABITENT SUR UN PLAN SECRET. LEUR EXISTENCE RESSEMBLE À UN JEU CONÇU AVEC RUSE... QUI PARAÎT SIMPLE, MAIS QUI EN VÉRITÉ, EST INFINIMENT COMPLIQUÉ.

TU AMORCES TON PIÈGE, AMI...

ET TOI, TU DEVIENS IMPRUDENT.

OU TES POUVOIRS SE SONT-ILS DISSIPÉS, COMME TA PÂLEUR DEVANT NOTRE COUCHER ?

EN EFFET, TON CÔTÉ A TOUJOURS MANQUÉ DE CONTRASTE RÉALISTE.

EN VÉRITÉ, TU ME COLORERAS D'UNE TOUCHE D'OBSCURITÉ POUR TE METTRE EN VALEUR.

LE PROCHAIN MOUVEMENT DES CHAMPIONS NOIRS EST CRUCIAL DANS L'ÉTERNELLE COMPÉTITION.







COMME CETTE STATUE, ELLE N'EST QU'UNE ENVELOPPE CREUSE...

...UN RÉ-
CEPTACLE
POUR MA NOÏ-
RE LUMIÈRE.

JE ME SENS TOUTE
DRÔLE... PAS DANS MON
ASSIETTE... SURTOUT MES
PIEDS... ET JE N'AI CERTES
PAS ENVIE DE VAQUER AUX
TRAVAUX DE LA FERME.

" CUEILLE LES NOÏSET-
TES ! " " CULTIVE LES FRUITS ! "
" BALAIE LE SEUIL ! " " VÉRIFIE
L'ÉTAT DES VIGNES ! " " PLANTE
LES NOUVELLES POUSSES ! "

" RÉCOLTE LES CHAMPIGNONS ! " TRAVAIL,
TRAVAIL, TRAVAIL !

LA FORÊT
N'EST QUE
TRAVAIL.

TOI, LÀ-BAS !
J'AI DIT QUE LA
RÉCOLTE ÉTAIT
MÉDIOCRE.

CESSE DE RONCHON-
NER ET RÉPANDS CES EN-
GRAIS , ELFE PARESSEU-
SE AUX OREILLES
POINTUES !

OH, LA FERME ET OCCU-
PE-TOI DE TES OIGNONS,
VIEILLE SORCIÈRE ! J'EN
AI ASSEZ DE VOUS
TOUS !





ASSEZ DE CETTE
FICHUE JUNGLE QUE VOUS
APPELEZ UNE VILLE...
ELLE REGORGE DE NAINS
DÉSAGRÉABLES !



EXCELLENT... LA
TEINTE DEVRAIT
ÊTRE PARFAITE
MAINTENANT.



DIS, VELANNA, C'ÉTAIT UNE RÉPLIQUE
PLUTÔT DURE POUR UNE ELFE AUSSI
DOUCE QUE TOI. TU AS ÉTÉ IMPERTI-
NENTE.

CELA
ME REND
FURIEUSE,
TYNDALL,
QU'APRÈS
UNE AN-
NÉE, NOUS
NE SOYONS
PAS AC-
CEPTÉS
ICI.

NOUS SOMMES
TOLÉRÉS, C'EST
DÉJÀ QUELQUE
CHOSE...



... SURTOUT EN ÉTANT SI PRO-
CHES DE KLARN ET DU ROYAUME DES
OMBRES. TU SAIS COMBIEN LES
ELFES DE NOTRE ESPÈCE
SONT RARES PAR ICI...

NOUS SOM-
MES CONSIDÉ-
RÉS COMME RES-
PONSABLES DE
TOUS LES
MAUX.

OUI,
TYNDALL,
JE LE
SAIS.



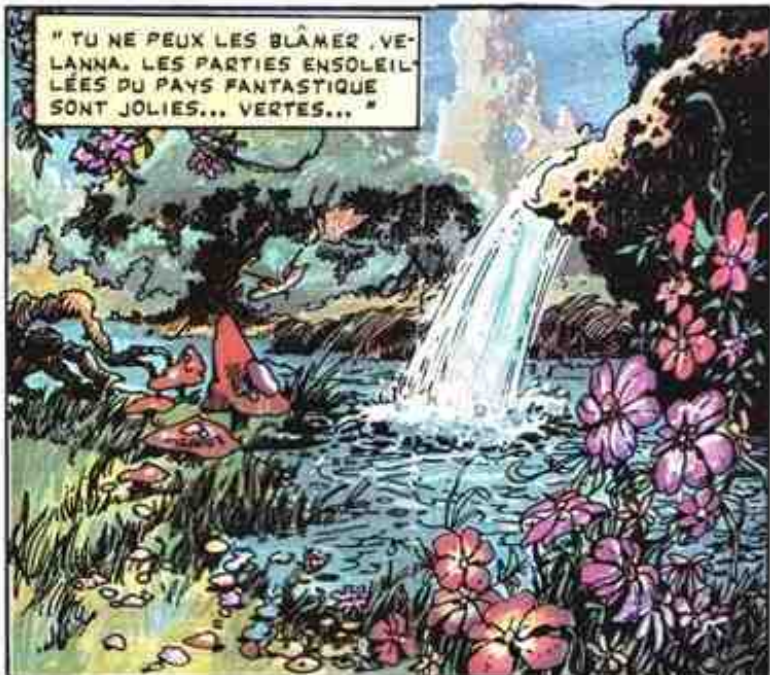
"...ET TOUT CELA, À CAUSE DE CE
VIL MAGICIEN, DARKLENS, QUI DÉRA-
CINA NOTRE PAYS DE KLARN."

" QUI LUI EN A
DONNÉ LE
DROIT ? "

" ET SI KLARN PROJETTE UN ANNEAU D'OMBRE ? QUI S'EN SOUCIE... EXCEPTÉ LES NAINS DÉAGRÉABLES ? "



" TU NE PEUX LES BLÂMER, VELANNA. LES PARTIES ENSOLEILLÉES DU PAYS FANTASTIQUE SONT JOLIES... VERTES... "



" TANDIS QUE LA PARTIE SITUÉE SOUS L'OMBRE DE KLARN EST PLUTÔT VILAINE, PLEINE DE VÉGÉTATION SOMBRE ET POURRIE ! "



" ON DIT QUE LE ROYAUME DES OMBRES ENGÈNDRÉ DES MONSTRES... "

" BAH ! LES MONSTRES NAISSENT DANS LEUR PROPRE PAYS ET CHERCHENT LES TÉNÉBRES ! NOUS NE SOMMES PAS À BLÂMER... ET APRÈS LES AVOIR DÉBARRASSÉS DE DARKLENS, JE PÉNSAIS QU'ILS COMMENCERAIENT À COMPRENDRE ! "

MAIS NON... ON NOUS CRAINT TOUJOURS OUVERTEMENT ET ON NOUS HAÏT EN SECRET ! NOUS N'AURIONS JAMAIS PU RESTER ICI, TYN...

ET ALORS ?

PRENDS GARDE DE NE PAS RENVERSER LE PANIER !

TOI AUSSI !

TU SAIS BIEN QUE KLARN EST IMPOSSIBLE À ATTEINDRE. LE PEUPLE DE LA FORÊT NOUS A ACCEPTÉS, MÊME DE MAUVAISE GRÂCE, DONNE-LEUR ENCORE UN PEU DE TEMPS !



LE TEMPS ! SI MUD-BUTT
ÉTAIT ICI, JE FERAIS MES
BAGAGES ET JE PARTIRAIS
AVEC LUI ! IL EST PEUT-
ÊTRE RENFROGNÉ MAIS
C'EST LE SEUL NAIN QUI
NOUS AI TRAITÉS EN
ÉGAUX !

IL DEVRAIT
REVENIR BIENTÔT,
MAIS TU NE PARTI-
RAIS PAS VRAI-
MENT ?



UNE SEULE INSULTE DE PLUS DE LA
PART DE CES NAINS ET JE FILE
D'ICI !

CELA NE TE RESSEM-
BLE PAS.



JE VOU-
DRAIS TE
MONTRER
UNE CHOSE.

QUOI
DONC ?



JE L'AI RÉALISÉ POUR TE MON-
TRER TOUS LES SENTIMENTS
QUE J'ÉPROUVE POUR TOI.



ET COMMENT
ALLONS-NOUS
NOUS DÉPLACER
À PRÉSENT ?

SI TU ÉPROUVES AUTANT D'AMOUR
POUR MOI, JE TE CONSEILLE DE FAIRE
QUELQUE CHOSE DE PRATIQUE ...

...POUR UNE
FOIS, AU LIEU
D'ÉLABORER DES
ARBRES RIDICU-
LES QUI POUR-
RISSENT !



MAIS LAN-
NA ... JE ...

JE NE SUIS PAS D'HUMEUR
POUR L'AMOUR, TYNDALL !
TU DEVRAIS GRANDIR ET
OUVRIR LES YEUX SUR LA
RÉALITÉ QUI NOUS EN-
TOURE !



ET TRÈS VITE !





REGARDEZ !
LE BOUCLIER
DE CRISTAL SE
BRISE !



ET LES FRAGMENTS
ÉTINCELANTS TOM-
BENT À TRAVERS LE
TROU CENTRAL DE
KLARN...



... DROIT DANS LE CHA-
RIOT DE MURKANDOR
QUI ATTEND EN BAS.

LES
DIEUX
NOIRS NOUS
ONT EN EF-
FET ACCOR-
DÉ UN NOU-
VEAU POU-
VOIR
HUE ! À
LA MAI-
SON !

GRUMPH



REGARDEZ ! DÉJÀ LES DRAGONS
S'AGITENT À CAUSE DE L'AB-
SENCE DE CHALEUR.

SI SEULEMENT L'UN
PARMI NOUS TENAIT LES
FILS DE L'ANCIEN POU-
VOIR ...

IMPOSSIBLE. IL
N'Y A PAS DE MAÎTRE
DES DRAGONS DE CE
GENRE PARMI NOUS.



IL FAUT FAIRE QUELQUE CHOSE.
QUAND LES BÊTES SE RÉVEILLE-
RONT, LE DÉSASTRE NE TAR-
DERA PAS À SE PRODUIRE.

IL FAUT DONC QUE
NOUS LES MAINTENIONS EN-
DORMIS... LE FEU...



FAITES DES
FEUX AUTOUR
D'EUX.

MAIS POURQUOI LE CRIS-
TAL A-T-IL ÉTÉ VOLÉ ?
JE REDOUTE LA RÉPON-
SE ...



TOUS LES HOMMES DE LA NOUVELLE NANTYGLO SONT DEVENUS FOUS ET SE SONT ENTRETUÉS ! TROIS FEMMES DANS LE DOMAINE DES ELFES ONT JETÉ LEURS ENFANTS DANS LE FEU !

IL Y A EU UNE INONDATION DANS LE SUP...

DES INCIDENTS DE CE GENRE ONT LIEU PARTOUT ... ET LE MAGICIEN DE SKYHOOK MOUNTAIN EST LE SEUL CAPABLE D'ARRÊTER CELA !



DES PIERRES SONT TOMBÉES DU CIEL !



ENCORE TES DÉLIRES D'IVROGNE ! MAIS JE T'ACCOMPAGNE... JE VEUX PARTIR D'ICI.

NON ! NOUS AVONS UNE MAISON ICI, VELANNA !



C'EST UNE MAISON CONSTRUITE SUR UN ESPOIR ENFANTIN. RESTE SI TU LE DÉSIRES...

MURKANDOR ? EST-CE TOI ?



OUI, AVEC LE CRISTAL SOPORIFIQUE DE KLARN.



BIEN. LES DRAGONS SE RÉVEILLERONT ET PROVOQUERONT DES DÉGÂTS ... TRÈS BIEN.



JE VAIS RASSEMBLER LES MORCEAUX DU CRISTAL POUR UN NOUVEAU BUT...

...L'INVERSE DE SON BUT ORIGINAL.



UNE FOIS ENVELOPPÉ D'OBSCURITÉ, IL ME TRANSPORTERA AU PAYS DES MORTS...

...OÙ JE M'EN SERVIRAI POUR RÉVEILLER SES HABITANTS !



INUTILE ! LES BÊTES SE SONT RÉVEILLÉES, ELLES ATTAQUENT !

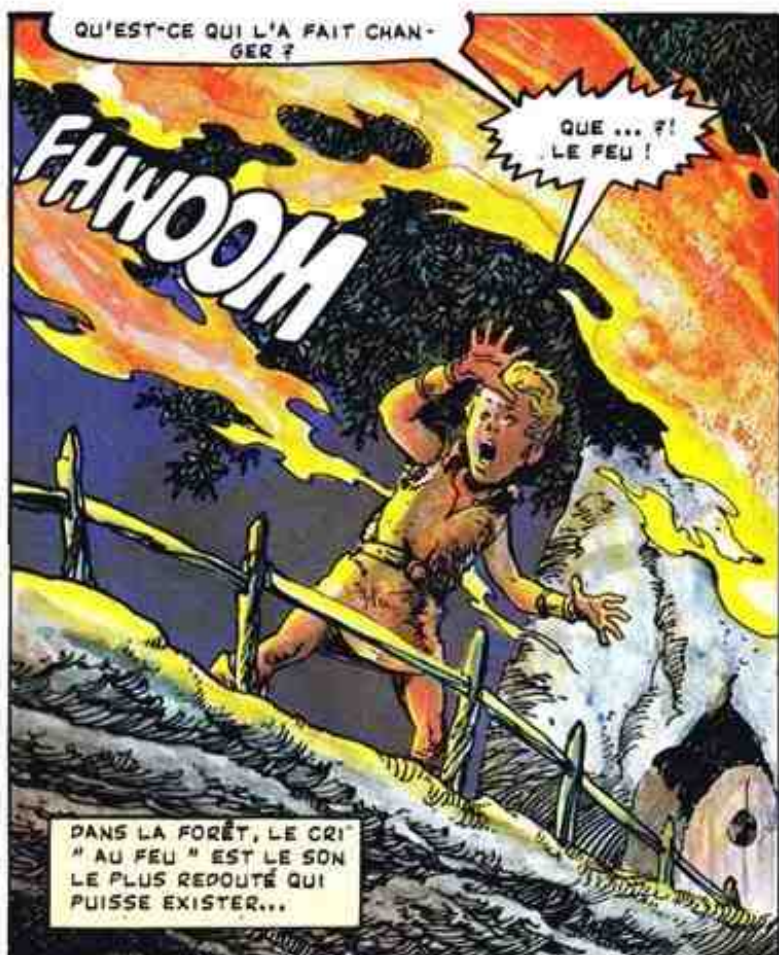
LE FEU LES REND FURIEUSES ! FUYEZ !



SORYLL ROUGE LES GUI-
DE VERS L'OUVERTURE,
LÀ OÙ LE BOUCHIER DE
CRISTAL LES MAINTENAIT
ENDORMIS, JADIS !



ILS SONT LI-
BRÉS...ET LE PAYS
EN-DESSOUS SOUFFRI-
RA DE LEUR LIBÉRA-
TION ...





LE MATIN... LA FORÊT EST RÉDUITE EN CENDRES... ET TOUT EST TA FAUTE, MAUDIT ELFE !

MAIS... MAIS J'AI ARRÊTÉ L'ATTAQUE ! JE NE SAIS PAS COMMENT... MAIS JE ME SUIS SOUVENU D'UN CHANT... JE L'AI CHANTÉ... ET LES DRAGONS SONT PARTIS.

LES ELFES ONT TOUJOURS APPORTÉ LE MAL... ILS SONT NÉS DE LUI !

NOUS N'AURIONS JAMAIS DÛ PERMETTRE QU'ILS RESTENT ICI !

PARS ET NE REVIENS JAMAIS !

ET ÇA RECOM-
MENCE ...

PAUVRE TYNDALL, NAÏF ET DÉSPÉRÉMENT CON-
FIANT...

OUI, GAMIN. J'ESPÈ-
RE SEULEMENT QUE
NOUS ARRIVERONS À
SKYHOOK MOUNTAIN...



TON DERNIER MOUVEMENT ÉTAIT
UN PUR ESPOIR CONDAMNÉ...

ON LE
PIRAIT
BIEN.

ET UNE AU-
TRE PIÈCE TOM-
BE DE NOTRE
CÔTÉ...

à suivre

2^e partie

PÉRIPLÉ À SKYHOOK MOUNTAIN

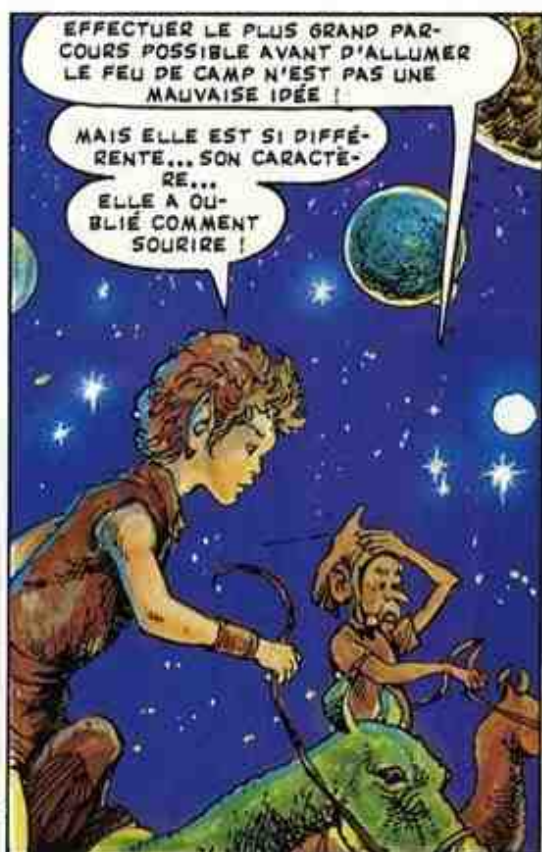
EH BIEN, C'EST
LÀ... VOUS VOYEZ
COMME LES CRÊTES
SONT AIGÜES ?

IL EST TEMPS ! CELA
FAIT DES JOURS QUE NOUS
VOYAGEONS... ET TOUT ÇA
POUR ATTEINDRE UN STU-
PIDE TAS DE ROCHES !

DOUCEMENT, VE-
LANNA... PAS LA PEI-
NE D'ÊTRE IMPOLIE EN-
VERS MUD-BUTT. DE
PLUS, C'EST TOI QUI AS
VOULU ENTREPRENDRE
CE VOYAGE...

SKYHOOK MOUN-
TAIN NE SEMBLE
PEUT-ÊTRE PAS IM-
PRESSIONNANTE, MAIS
ENFONCE BIEN CECI
DANS TA PETITE
TÊTE...

... ELLE POUR-
RAIT RENFERMER
LE SEUL MOYEN DE
SAUVER DU MAL LE
PAYS FANTASTI-
QUE !





ET QUAND IL S'ÉVEILLE, LA RÉALITÉ EST PIRE ENCORE, CAR LA DISTANCE ENTRE EUX EST DEVENUE UN GOUFFRE SANS FOND...

VELANNA NE DORT MÊME PLUS À CÔTÉ DE LUI.



HEIN ? QUE FAIT-ELLE ?

RÉVEILLE-TOI, MUD-BUTT... NE VEUX-TU PAS QUE JE TE RÉCHAUFFE ?



HEIN ? QU'Y A-T-IL ?

C'EST MOI... MOI TOUT ENTIÈRE. NE ME VEUX-TU PAS ?



PRENDS-MOI... AFIN QUE JE PUISSE TE PRENDRE...

AU NOM DES SEPT ENFERS D'ARIEL, QU'EST-CE QUI TE PREND, PETITE ?



LA MATURITÉ... LE DÉSIR... LE BESOIN.

M... MAIS... MAIS TU... ET TYNDALL ?

TYNDALL EST UN ENFANT. TU ES PLUS ÂGÉ, PLUS EXPÉRIMENTÉ...





EN D'AUTRES CIRCONSTANCES, CES PAROLES AURAIENT PROVOQUÉ UNE DISPUTE... MAIS MAINTENANT, DÉCONCERTÉ, MUD-BUTT SE DIRIGE VERS LE FLEUVE...









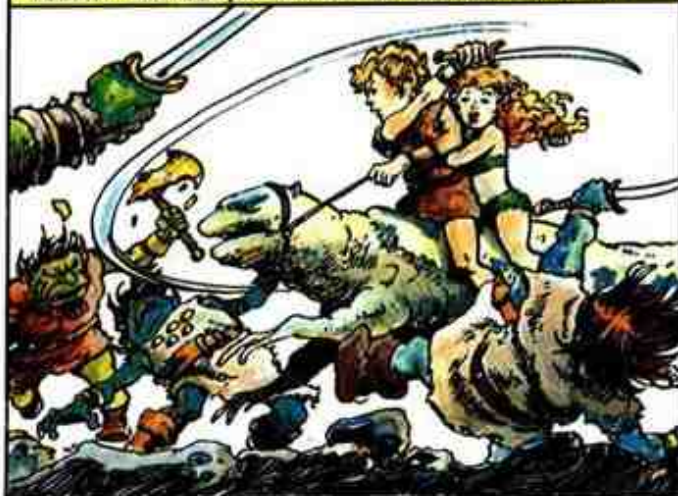








UTILISANT L'ÉPÉE DE SHREEKAR, TYNDALL COUPE ET FRAPPE LES ATTAQUANTS MANQUÉS PAR LA MIRACULEUSE ÉPÉE DE MUD-BUTT... ET BIEN QUE DES GOBELINS VOLENT PARTOUT, D'AUTRES SE PORTENT EN AVANT.



PUIS, COMME MUD-BUTT A PRESQUE BRISÉ LES RANGS ENNEMIS...



QUE DIABLE... ? JE PRESSE LE BOUTON-JOYAU... MAIS PLUS RIEN NE JAILLIT !

AH ! J'AI CAPTURÉ UN PION CRUCIAL.

MÊME AVEC TA CAUSE PERDUE, IL DEVENAIT GÉNANT...



ELLE EST FICHUE !! ET QUEL PIRE ENDROIT POUR QUE CELA SE PROPRISE... PRIS AU BEAU MILIEU DE TOUS CES GOBELINS ET SKYHOOK MOUNTAIN SI PROCHE DE NOUS...

... À PORTÉE DE MAIN !



MAIS, JUSTE AVANT QUE LES GOBELINS NE CHARGENT...

REGARDEZ ! LÀ-HAUT ! CE DOIT ÊTRE LE MAGICIEN QUI VIENT À NOTRE AIDE !



LA SILHOUETTE PROJETTE DES ÉCLAIRS ET L'AIR DEVIENT CALME, MAIS PIQUANT...



UNE MAIN S'ÉLÈVE, RELÂCHANT UNE TERRIBLE MERVEILLE DE POUVOIR...

... ET LE SOL COMMENCE À GRONDER...

PUIS IL SE FEND ET UNE TRANCHÉE
BÉANTE APPARAÎT, QUI ENGLOUTIT
LA MEUTE HURLANTE DES GOBELINS...



... ET QUI S'ÉTEND DEPUIS LA BASE DE SKYHOOK MOUNTAIN JUS-
QU'À UN POINT QUI SE TROUVE DEVANT NOS TROIS AMIS DÉSO-
RIENTÉS... OU ELLE S'ARRÊTE BRUSQUEMENT.



UN AUTRE GRONDEMENT, PUIS, SURGISSANT
DES PROFONDEURS DE L'ABÎME...



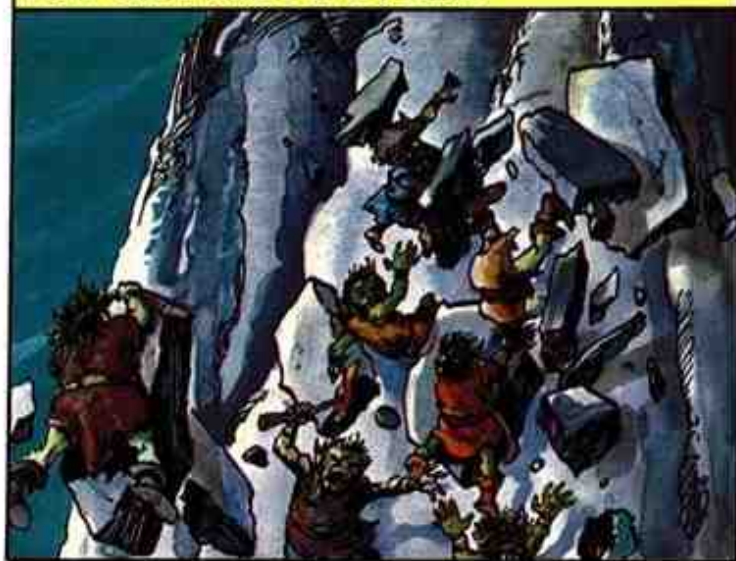
BIEN PLUS HAUT, AU ZÉNITH DU PONT ENCHAN-
TÉ, LA SILHOUETTE DE LUMIÈRE DISPARAÎT...



ET QUAND LE TRIO AT-
TEINT LE SOMMET...



... LE PONT S'ÉCROULE EN MILLE MORCEAUX, S'EFFONDRE DANS L'ABÎME D'OÙ IL A SURGI.



JE VOUS AVAIS DIT QUE LE MAGICIEN DE SKYHOOK MOUNTAIN ÉTAIT QUELQU'UN DE BIEN.



JE SAVAIS QU'IL NE NOUS LAISSERAIT PAS TOMBER !

VENEZ, TROUVONS-LE !



VITE, OU NOUS N'AURONS JAMAIS LE TEMPS DE SAUVER LE PAYS FANTASTIQUE !

HEIN ?



LE MAGICIEN !

IL... ELLE... C'EST...

...UNE FEMME !

OUI, JE SUIS LIANISSA ET JE SUIS UNE FEMME... MAIS GRAVEMENT AFFAIBLIE POUR LE MOMENT...

UNE GRANDE PARTIE DE MON POUVOIR M'A ÉTÉ ARRACHÉ... SI BIEN QUE LORSQUE JE M'AFFAIBLIS, "L'AUTRE CÔTÉ" SE RENFORCE...

... ET MON DERNIER EFFORT... LA CRÉATION DE CE PONT... M'A PRESQUE ANÉANTIE.

NE SOYEZ PAS EFFRAYÉS PAR LES FEUX FOLLETS DE MON ÂME, TANT QUE LEUR LUMIÈRE NE FAIBLIT PAS, IL SUBSISTE DE L'ESPOIR !

APPROCHEZ... VITE... AVANT QUE LA GLOIRE QU'ÉTAIT LIANISSA S'ÉVANOUISSE.



3e partie

LE NOIR STRATAGÈME

DANS LA PIÈCE AU NIVEAU DES NUAGES, OÙ DEMÈURE LA MAGICIENNE DE SKYHOOK MOUNTAIN, LA PALE ET FAIBLE LIANISSA...

VOUS... VOUS N'ÊTES QUE TROIS... DEUX ELFES ET UN NAIN ? WULFBUCK N'EST PAS AVEC VOUS ?

QUI EST WULFBUCK ?

CE N'ÉTAIT QU'UN ESPOIR AU-DELÀ DE TOUT ESPOIR QUI A MOTIVÉ CETTE QUESTION...

LA DERNIÈRE FOIS QUE J'AI VU WULFBUCK... IL AVAIT L'ESPRIT AFFECTÉ... BRISÉ PAR LA DESTRUCTION DE GLORYWAND...

ÉCOUTEZ, CÉSSEZ DE PARLER PAR ÉNIGMES, MES AMIS QUE VOUS VOYEZ ICI SONT TYNDALL ET VELANNA. MOI, JE SUIS MUD-BUTT...

... ET J'AI TOUJOURS ENTENDU DIRE QUE LE MAGICIEN DE SKYHOOK MOUNTAIN ÉTAIT FORMIDABLE.

ALORS, QUAND TOUT CE MAL EST ARRIVÉ, JE ME SUIS IMAGINÉ QUE VOUS POURRIEZ L'ARRÊTER.

LIANISSA SOUPIRE ET QUELQUE CHOSE DE SOMBRE ET DE PÉ-SANT PASSE DANS SES YEUX. "ALORS, TU T'ES TROMPÉ, PETIT HOMME".

POURTANT, DE FAÇON CURIEUSE, L'AVEU DE SA FAIBLESSE SEMBLE RANIMER LE PEU DE FORCE QUI LUI RESTE...

MÊME AVANT QUE LE NOIR NE M'AFFAIBLISSE, J'AVAIS TRANSMIS LA PLUPART DE MES POUVOIRS À WULFBUCK. SEUL LUI... ET GLORY-WAND... ONT UNE CHANCE...

MAIS MAINTENANT, MÊME LES RÉOLUTIONS DE WULFBUCK ONT ÉTÉ BRISÉES PAR LE MAL... ET JE CRAINS QUE TOUT NE SOIT FINI...

OH, MAIS J'EN SAIS BEAUCOUP. LE JEU DES DIEUX, VOUS COMPRENEZ, N'EST PLUS CONTRÔLABLE...

LEURS DEUX ÉQUIPES ADVERSES, LA LUMIÈRE ET L'OBSCURITÉ, SE SONT ÉTERNELLEMENT AFFRONTÉES, CHERCHANT À GONFLER LEURS RANGS AVEC CEUX QUI SONT MORTS PAR LOYAUTÉ D'UN CÔTÉ COMME DE L'AUTRE...

... ET QUI SONT DEVENUS AINSI DES DIEUX DE LA LUMIÈRE OU DE L'OBSCURITÉ.

LA CONDUITE D'UN MORTEL DE SON VIVANT DÉTERMINE L'ÉQUIPE DES DIEUX À LAQUELLE IL SE JOINDRA APRÈS SA MORT...

"AINSI, ILS JOUENT AVEC NOUS, OBSCURITÉ CONTRE LUMIÈRE, JOUR CONTRE NUIT."

QUEL EST LE MAL, LIANISSA ? QU'ARRIVE-T-IL AU PAYS FANTASTIQUE ?

ELLE N'EST PAS SI BELLE QUE ÇA, ELLE EST TOUT SIMPLEMENT GRANDE, ET QU'EST-CE QUI TE FAIT CROIRE QU'ELLE SAIT TOUT ?

"POUR EUX, CE N'EST QU'UN SIMPLE JEU, GRÂCE AUQUEL ILS TENTENT DE FAIRE PASSER L'ENNUI DE L'ÉTERNITÉ..."

"MAIS, POUR NOUS, C'EST UN CONFLIT INFERNAL, MIEUX CONNU SOUS LE NOM DE GUERRE."



"OU SOUS UN AUTRE NOM..."

"...LA VIE."

ET VOUS...
EUH... VOUS ÊTES UN PION POUR LE MÊME CAMP QUE NOUS, LE CAMP DE LA LUMIÈRE ?



LES DIEUX SONT AU-DESSUS DE NOTIONS COMME LE BIEN ET LE MAL, ET NOUS NE POUVONS ESPÉRER QU'UNE CHOSE : QU'AUCUN NE GAGNE LA PARTIE...

... CAR LE PAYS FANTASTIQUE NE PEUT ÊTRE PRÉSERVÉ QUE S'IL EXISTE UN ÉQUILIBRE... UN ENJEU ÉTERNEL.

SI UNE ÉQUIPE PRENAIT L'AVANTAGE ET SE METTAIT À DOMINER, LE JEU DE LA VIE PRENDRAIT FIN.



M... MÊME AVEC LA VICTOIRE DE LA LUMIÈRE ?

LA SEULE VICTOIRE EST... DE NE PAS GAGNER ET DE NE PAS PERDRE.

"SI L'INFLUENCE DE L'UNE DES DEUX ÉQUIPES PREND RACINE DANS LES ÂMES D'UNE MAJORITÉ DE GENS..."



"... ALORS, QUAND NOUS MOURRONS ET QUE NOS ÂMES ENTREPRENDRONT LE TRAJET VERS LE CONTINENT INCONNU, LE PAYS DES MORTS..."

"... ET QUAND CES MÊMES ÂMES
SE SONT JOINTES AUX RANOS DES
DIEUX..."



"... ALORS, UNE ÉQUIPE
SURPASSERA L'AUTRE ET
CETTE AUTRE RESENTIRA
IMMÉDIATEMENT LA
VICTOIRE COMME UNE
AGRESSION..."

"... ET ENTAMERA ALORS UNE GUERRE
DES DIEUX À GRANDE ÉCHELLE."

TSSS ! ET ALORS, QUI PRENDRA
SOIN DE L'UNIVERS ? QUI PRÉSIDE-
RA ALORS LES AFFAIRES DE LA NATURE
ET CONSERVERA L'HARMONIE
SUR NOTRE MONDE PI-
TOYABLE ?
QU'ALLONS-NOUS
DEVENIR ?



QUOI,
EN EFFET, PE-
TIT HOMME ?

LA POIGNÉE !
ALORS, IL Y A DE
L'ESPOIR !

IL FAUT LA MONTRER À WULFBUCK...
PEUT-ÊTRE CELA LUI DONNERA-T-IL
LA FORCE DE SE REPRENDRE !



DEBOUT ET MARCHANT MAINTENANT, LIANISSA SEMBLE MOINS
FAIBLE, MAIS TOUJOURS AUSSI ABATTUE...

LE SEUL ESPOIR EST DE FAI-
RE SORTIR WULFBUCK DE SA
DÉPRESSION, MAIS SANS
GLORYWAND, CELA NE
SERVIRAIT À RIEN...



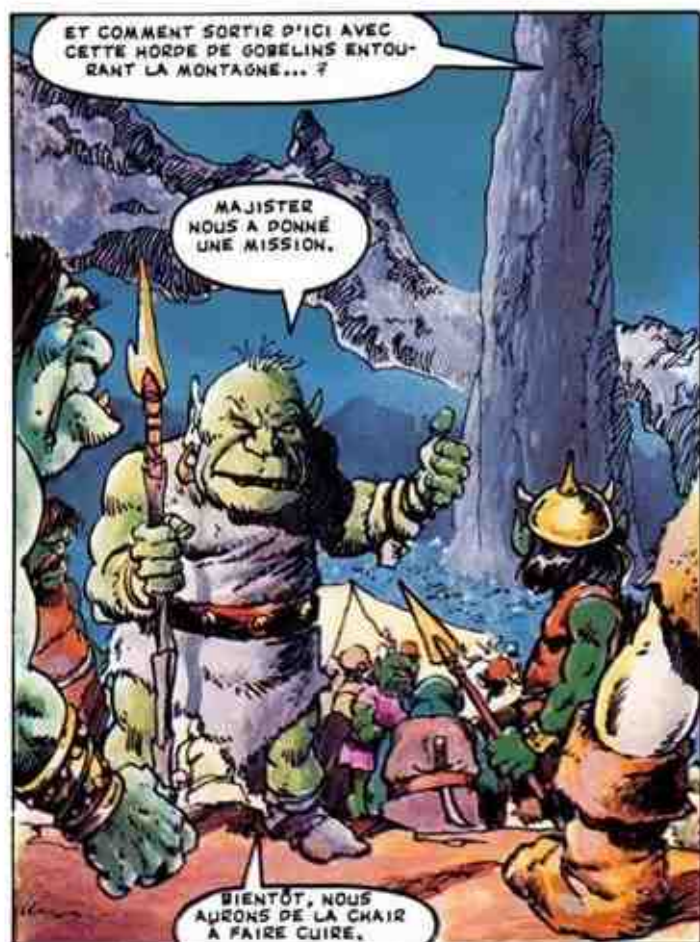
JE NE
CONNAIS PAS
CE "WULF-
BUCK", MAIS
SI J'AVAIS
MON ÉPÉE
DE PUIS-
SANCE...

ÉPÉE DE
PUISSANCE ?

JE... JE SUIS
CONFUS, LIANISSA, QUI
EST CE WULFBUCK ?

COMMENT LE
TROUVER... ?











"ELLE FIT UN GRAND SACRIFICE POUR MA CAUSE, ME CONFIAIT GLORY-WAND ET LUI CONFÉRANT UNE GRANDE PARTIE DE SES POUVOIRS DE SORCELLERIE... SA PROPRE ESSENCE DE GLOIRE..."



"CET ACTE ÉPUISA SES FORCES ET POURTANT, SEMBLA ÉGALEMENT PLAIRE À SON ESPRIT DE QUELQUE FAÇON INTÉRIEURE INCONNUE."











TU NE PEUX NI TE CACHER NI ÉCHAPPER AU BROUILLARD !









à suivre

LES CONJURATIONS DU CRISTAL



TU AS CHANGÉ, TYNDALL...
SUR TA BÊTE, SORVILL ROUGE,
ON DIRAIT QUE TU AS ACQUIS
UNE CERTAINE MATURITÉ...
DE L'AUTORITÉ POUR
COMMANDER.

IL EST TOUT
SIMPLEMENT
VANTARD.

OUI, J'AI CHANGÉ !
C'EST LE PLUS BEAU JOUR
DE MA VIE ! VENEZ... LES
DRAGONS NE VOUS FE-
RONT AUCUN MAL !

UNE FOIS QUE
VOUS AUREZ GOÛTÉ
AU SENTIMENT DE PUISS-
SANCE SUR LE DOS D'UN
DRAGON, VOUS SAUREZ
QUE NOUS NE POUVONS
PAS PERDRE CONTRE
BLACK MAJISTER !

IL T'EST FA-
CILE DE DIRE CE-
LA, GAMIN... MAIS
QU'ADVIENDRA-T-IL
D'UN NAIN COMME
MOI, QUI A PEUR
DES DRAGONS ET
SOUFFRE DE
VERTIGE ?

TU AS CHANGÉ AUSSI,
WULFRICK... AVEC OLORYWAND
DANS TA MAIN, TU AS ACQUIS
UNE CONFIANCE NOUVELLE !
TU RESSEMBLES À UN
HÉROS !







"... SANS LES CARESSER DE SES VAPEURS ÉCARLATES, MAIS EN LES TUANT ET EN SAISISANT LEURS ÂMES..."

"AINSI, LE SIÈGE DES GOBELINS EST TERMINÉ, LIANISSA, MAIS JE CRAINS QUE QUELQUE CHOSE DE BIEN PLUS DIABOLIQUE N'ARRIVE..."





... QUI MURMURE DOUCEMENT, EN RÉPONSE À UNE VOIX INSONDABLE.

OUI... LE MOMENT APPROCHE, JE N'ÉCHOUERAI PAS.



ELLE PARLE À MURKANDOR, PAR L'INTERMÉDIAIRE DE LA STATUE EN VERRE CREUSE, À PRÉSENT COMPLÈTEMENT REMPLIE D'OBSCURITÉ...





... POUR ATTRAPER LA LUMIÈRE DU SOLEIL ET LA NOIRCIR...



... POUR CONCENTRER SA SOMBRE RADIANCE SUR LE SOL TOURMENTÉ... JUSQU'À CE QU'ELLE S'INFILTRE, CHERCHANT...



... POUR ÉVEILLER MA VASTE ARMÉE DES MORTS DE LEUR SOMMEIL...

... LES FAISANT REDEVENIR CHAIR...

... CHAIR CORROMPUE DE LA MORT !

NOUS ARRIVONS, SEIGNEUR !

NOUS ATTENDONS TES ORDRES, BLACK MAJISTER !

ET NOUS OBEIRONS, NOUS EN FAISONS LE SERMENT !



À SKYHOOK, LE BROUILLARD POURPRE MONTE.

IL AVANCE COMME DANS UN RÊVE, DONNANT L'IMPRESSION D'UNE DANSE POUR CÉLÉBRER UNE PARTIE ÉTRANGE ET DÉCAPENTE...

... LA DERNIÈRE DANSE D'UNE LONGUE NUIT.



LES CORPS DES SOBELINS ONT DISPARU, LIANISSA... ET LE BROUILLARD S'APPROCHE DE NOUS.

ALORS, L'ARMÉE DE MAJISTER S'EST RÉVEILLÉE... ET IL PEUT MAINTENANT OFFRIR SA MORT À L'AUTRE CÔTÉ.





ESPÉRONS QUE LE POUVOIR DE L'ÂME DE LIANISSA, INFUSÉ DANS MA LAME, SERA À LA HAUTEUR !

IL LE SERA... JE LE SAIS !

DESCENDONS, SORVILL ROUGE ! À L'ATTAQUE !



ÇA Y EST ! JE CROIS QUE JE VAIS ÊTRE MALADE !

LE MOMENT APPROCHE... JE DOIS ME TENIR PRÊTE.



CES OMBRES... QUOI ? DES DRAGONS ? WULFBUCK ET LES ELVES... SI TÔT !

PRÉPAREZ-VOUS POUR LA PREMIÈRE PHASE !

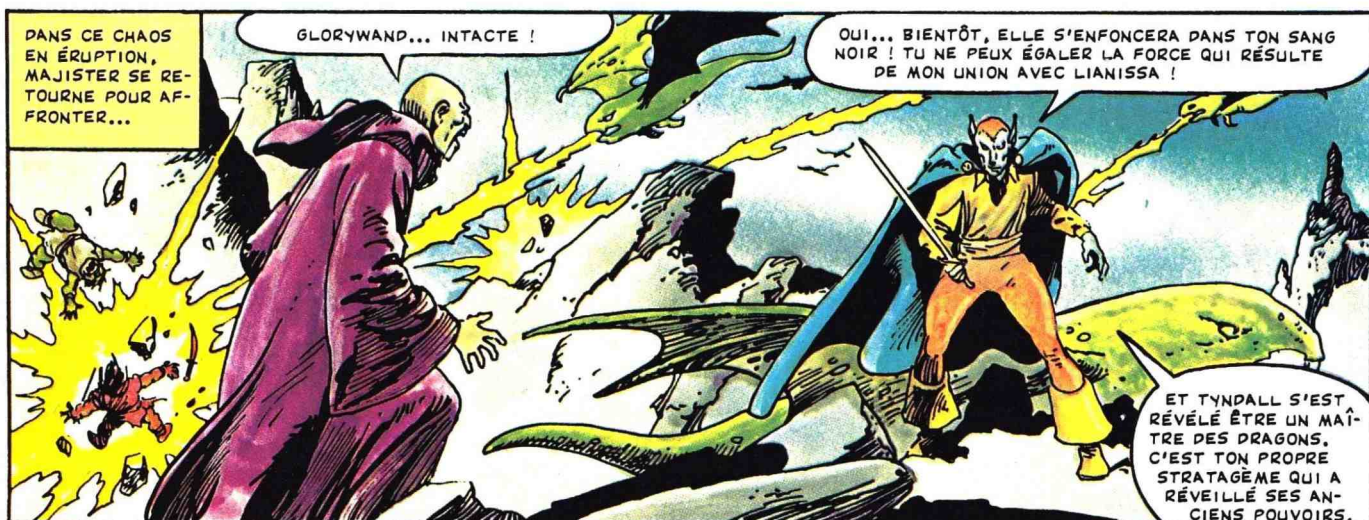


CRACHANT DES FLAMMES ET TRAVERSANT LE CIEL COMME LE VENT, LES DRAGONS ATTAQUENT.

WULFBUCK RESSERRE SON ÉTREINTE SUR GLORYWAND ET SE RELEVE SUR SA MONTURE.

TYNPALL TOURBILLONNE AVEC UNE FIÈRE ET JADIS ÉTRANGÈRE FERVEUR, ATTRAPE AU VOL UN CIMETIERRE DES GOBELINS.

ET LES CRÉATURES MORTES QUI FURENT JADIS DES GOBELINS... COMMENCENT À RIRE.



À MOINS D'UNE DOUZAINE DE PAS DE LÀ, LES ZOMBIES GOBELINS RÉPONDENT PAR DES ARCS ET DES FLÈCHES À L'ATTAQUE FOUROUYANTE DES LÉVIATHANS...



DES DRAGONS SANS CAVALLIERS SONT TOUCHÉS.



ILS TOMBENT EN TOURBIL-
LONNANT SUR
LE SOL PUR...

... OU LES
ATTENDENT
LES RIRES
DE LA MORT.



ALORS, TYNPALL RETROUVE, LUI AUSSI, UN ANCIEN ENNEMI...

SHREEKAR !
LE CHEF DES
GOBELINS !

TOI ! CELUI QUI A VOLÉ LA FEMME DE SHREE-
KAR DONT LA CHAIR N'ÉTAIT PAS DESTINÉE À
ÊTRE CUITE, TU ES CAUSE DE TOUT CECI !



SI JE T'AVAIS EM-
PÊCHÉ D'ATTEINDRE LA MA-
GICIENNE, J'AURAIS PU VOIR
VENIR ENCORE DES TAS DE
SAISONS NOUVELLES. MAIS J'AI
JURÉ QUE CE COMBAT SE RÉ-
SOUTIENDRAIT EN UN DUEL À MORT
... ET IL LE SEGA !

BRAVES PAROLES, SHREEKAR ! MAIS
SI TU VEUX RÉGLER CE COMBAT, JE NE
M'ENFUIRAI PAS CETTE FOIS !



TOUT COMME TU
AS TROUVÉ UN CHANGE-
MENT DANS LA MORT,
J'AI TROUVÉ UNE NOU-
VELLE VIE !

ET, PAR-DELÀ LA MER, OÙ
MURKANDOR HANTE TOU-
JOURS LA CHAMBRE DE MA-
JISTER...



MAINTENANT !

C'EST LE
MOMENT !

suite page 25



SORYLL ROUGE PLONGE, TANDIS QUE SON FRÈRE DRAGON RUE POUR SE DÉBARRASSER DE VELANNA... ET LE MOUVEMENT COMBINÉ PRÉSERVE LA SÉCURITÉ DU DERNIER DES SURVIVANTS DES MAÎTRES DES DRAGONS DE KLARN.



ON DIT QUE LE JOUR VÉRITABLE N'A JAMAIS BRILLÉ SUR LE PAYS DES MORTS... MAIS MAINTENANT, AUCUNE NUIT N'A ÉTÉ PLUS NOIRE, PLUS CRUELLE...

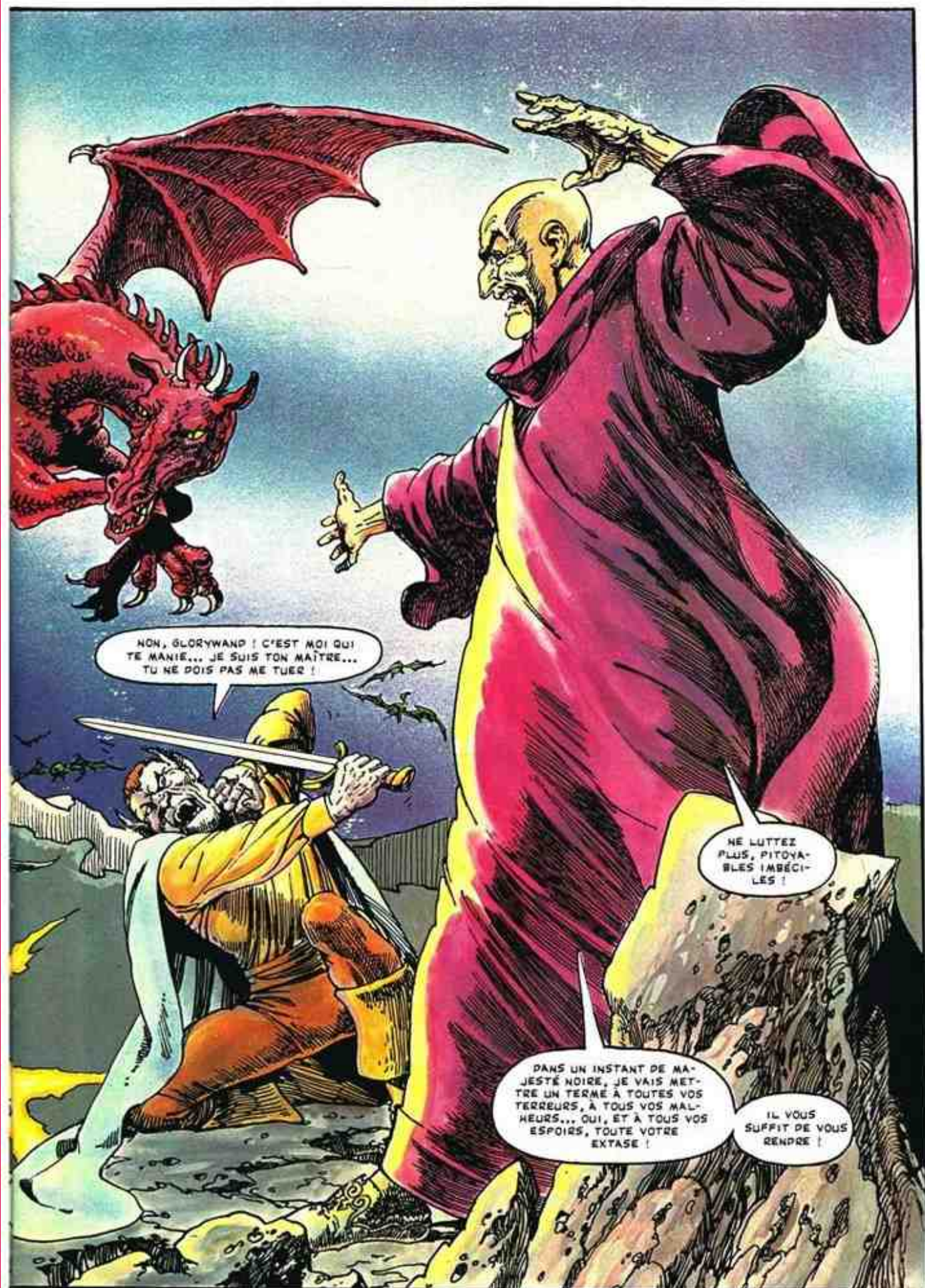
PU CALME, STUPIDE BÊTE ! LAISSE-MOI FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT !

VELANNA ! ARRÊTE ! NE COMPRENDS-TU DONC PAS... ?
TON DRAGON NE VEUT PAS M'ATTAQUER... IL VA PLUTÔT TE DÉTRUIRE !

LAISSEZ-MOI, CRÉATURES DE MORT ! SI J'AVAIS ENCORE MA FIDÈLE ÉPÉE DE PUISSANCE, JE VOUS APPRENDRAIS DEUX OU TROIS CHOSSES SUR LA MORT...

NUMÉRO UN... TU ES CENSÉ TE COUCHER ET NE PLUS BOUGER !





NON, GLORYWAND ! C'EST MOI QUI
TE MANIE... JE SUIS TON MAÎTRE...
TU NE DOIS PAS ME TUER !

NE LUTTEZ
PLUS, PITOYA-
BLES IMBÉCI-
LES !

DANS UN INSTANT DE MA-
JESTÉ NOIRE, JE VAIS MET-
TRE UN TERME À TOUTES VOS
TERREURS, À TOUS VOS MAL-
HEURS... OUI, ET À TOUS VOS
ESPOIRS, TOUTE VOTRE
EXTASE !

IL VOUS
SUFFIT DE VOUS
RENDRE !







IL RÉAPPARAÎT POURTANT, À UNE COURTE DISTANCE DE LÀ, PILOTANT SON CHAR NOIR ... ET SA VOIX N'EST CHARGÉE NI DE PUISSANCE, NI D'ÉMOTION...

ON M'A ENLEVÉ DE L'ÉCHIQUIER ET DU CHAMP DE BATAILLE. JE NE PEUX DEMEURER PLUS LONG-TEMPS SUR CE PLAN. L'ÉPREUVE SE TERMINE PAR UNE IMPASSE. IL N'Y A NI VAINQUEUR NI VAINCU.

ET SANS COMPTER LE PILOTE... SANS ME COMPTER... LE CHAR NOIR DOIT RETOURNER VERS LA VOÛTE STELLAIRE... VIDE.

ÉPILOGUE:

MAJISTER AVAIT RAISON... NOUS AVONS GAGNÉ... MAIS IL N'Y A PAS DE VAINQUEUR.

C'EST LE DESTIN... MAIS NOTRE AMOUR N'EST PAS MORT, ET PEUT-ÊTRE PEUT-IL CONQUÉRIR DE FAUSSES MORTS.

F...FAUSSES?

OUI... ET SI TU VEUX TE JOINDRE À MOI POUR LE SACRIFICE, POSE TA MAIN SUR L'ÉPÉE...

TRANSMETS TON AMOUR À GLORYWAND, COMME JE LE FAIS...

... ET LAISSE CET AMOUR PARCOURIR LA LAME... JUSQU'AU CRISTAL PURIFIÉ... JUSQU'ÀUX OBJETS DE NOTRE AMOUR QUI GISENT AU-DELÀ.

EN CET INSTANT D'AMOUR LIBÉRÉ ... ET DE POUVOIR SACRIFIÉ... L'ÉPÉE MEURT.

ET... LE... LE POUVOIR DE MES FEUX FOLLETS... ET CELUI DE GLORYWAND... ET UN AUTRE POUVOIR... M'EMPLISSENT...

O... OUI ET JE... J'AVAIS TORT...

ILS M'ONT PERVERTI, TOUT COMME ILS ONT PERVERTI LE CRISTAL ! TYNDALL N'EST PAS LE MAL...

MURKANPOR...C'EST TOI, LE MAL !

LA STATUE... EL-LE PARLE !

ET EXPLOSE !

ET MURKANPOR TOMBE EN POUSSANT UN LONG HURLEMENT.





